

FRANCESCA GALLO (ROMA)

DALLE RETI LOCALI ANNI '80 AL WEB 2.0: LE RICERCHE DEGLI ARTISTI

Abstract

Muovendo da *Les Immatériaux* e dalle esperienze creative con le reti locali condotte negli anni Ottanta, nelle pagine che seguono si rintracciano alcuni sviluppi di quelle linee di intervento nelle ricerche artistiche con le applicazioni del cosiddetto web 2.0.¹

1. Premessa

<1>

Negli ultimi anni diversi studi hanno chiarito le tappe fondamentali dello sviluppo della New Media Art, nei suoi nessi con l'accessibilità delle tecnologie audiovisive e di comunicazione a distanza, così come nei rapporti con l'evoluzione delle forme creative e con le trasformazioni del sistema dell'arte.² Nel dimostrare la coerenza della New Media Art con le altre tendenze artistiche degli ultimi decenni, tali contributi si vanno ad affiancare alle più consolidate ricostruzioni storiche delle ricerche condotte dagli artisti con i *new media*, dall'utopia cibernetica a oggi.³ Grazie a questa tela di fondo, è possibile concentrare l'attenzione sulle esperienze legate alle diverse forme di network, prima e dopo la diffusione del world wide web. Le novità e le peculiarità del web 2.0, infatti, sollecitano la riconsiderazione critica di alcuni esperimenti pionieristici e apparentemente isolati condotti negli anni Ottanta e Novanta, che dall'odierno punto di osservazione risaltano come incunaboli di un campo in espansione e pienamente riconosciuto dalle maggiori istituzioni museali internazionali.

2. Prodromi parigini: Les Immatériaux

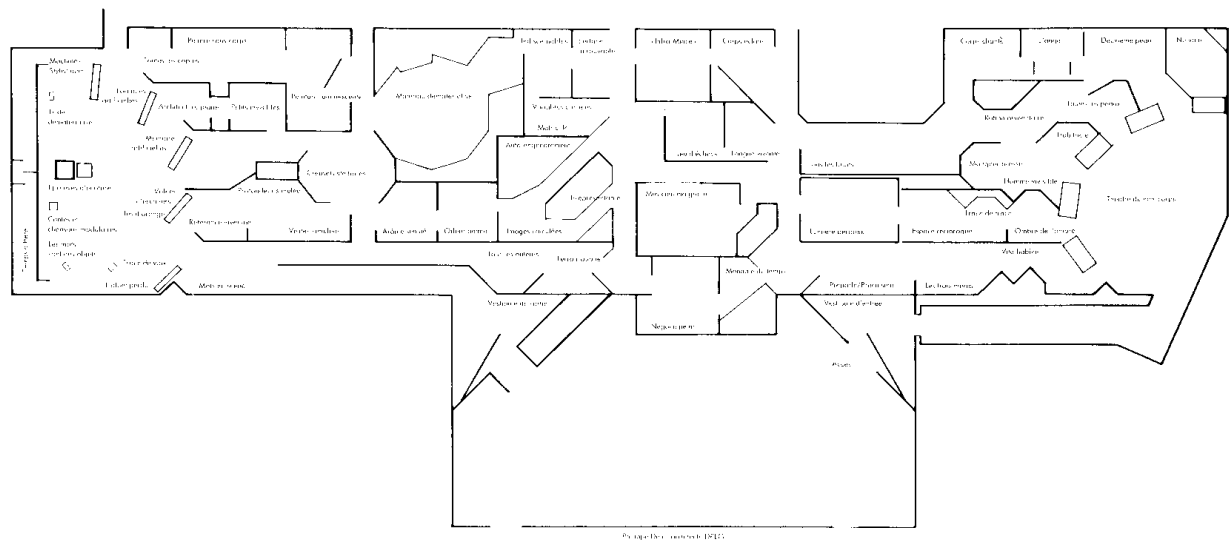


Fig. 1. Pianta della mostra Les Immatériaux (da Les Immatériaux. Album et Inventaire, Paris, 1985).

<2>

Nell'ormai lontano 2001, Peter Weibel sosteneva che »modern art created the aesthetic object as a closed system as a reaction to the machine-based industrial revolution. Post-modernism created a form of art of open fields of signs and action as a reaction to the post-industrial revolution of the information society«. ⁴ Fra i molti esempi che si potrebbero fare in questo senso, la mostra *Les Immatériaux* che Jean-François Lyotard cura – insieme a Thierry Chaput – nel 1985 al Centre Pompidou esplicita i termini del problema. ⁵ Nella strutturazione spaziale rizomatica, così come nella rete concettuale che sottende l'esposizione, nel catalogo quanto nella selezione delle opere, la mostra si presenta allo sguardo retrospettivo come un esempio quasi didascalico di prefigurazione ideale dei modi di associazione tipici dell'ipertesto, e in seguito peculiari della rete. *Les Immatériaux* incrina l'egemonia della sequenzialità analogica, caratteristica della fruizione del libro come del film, a favore di un'esperienza intellettuale e fisica della natura discreta del *link*. In quest'ultimo caso, infatti, le scelte dell'utente di fronte a ogni alternativa definiscono, con una dose crescente di autonomia, la rotta di »navigazione«, vale a dire il percorso di visita. Ugualmente le associazioni dei curatori nell'individuazione dei nessi fra i contenuti esposti sono di natura intuitiva o oppositiva, senza preoccuparsi di svolgere i collegamenti fra un termine e l'altro. ⁶



Fig. 2 Veduta della mostra *Les Immatériaux*, 1985 (Archives du Centre Pompidou/Bibliothèque Kandinsky/Fonds Photographiques).

<3>

Ben oltre l'allestimento, tuttavia, almeno altri due elementi collegano *Les Immatériaux* all'evoluzione della New Media Art: il primo è costituito dalle opere basate sull'interazione a distanza; il secondo è l'esperienza di scrittura in rete locale, messa in piedi dallo staff curatoriale coinvolgendo scrittori, scienziati, artisti e filosofi. Ambedue assumono valore esemplare, se si ricorda che fino al 1993, cioè fino alla commercializzazione del software Mosaic,⁷ la maggior parte dei progetti artistici legati al web riguarda i testi verbali e ha per oggetto la parola, in accezione narrativa o poetica, privata o di proclama, documentaria o teatrale.

<4>

Tilman Baumgartel, d'altronde, ha evidenziato che »*Les Immatériaux* strongly influenced not only several artists who today work with telecommunications media and Internet, also within its framework one of the first experiments with computer supported in collaborative writing took place. Daniel Buren, Michel Butor, Jacques Derrida and approximately twenty other French intellectuals received a private Minitel-connection (Minitel was the very successful French variety of BTX) and several key words, with which they carried out online discussion«⁸.

<5>

Lo studioso tedesco allude proprio a *Epreuves d'écriture*, l'esperienza di scrittura interattiva in rete locale, promossa dal Centre de Création Industriel del Pompidou, con la collaborazione tecnica di Olivetti, che fornisce il computer centrale (Olivetti M24, con DOS 2.0) collocato presso il Centre, e una trentina di computer M20 dislocati nelle abitazioni dei partecipanti, e un software *ad hoc*. Tecnicamente *Epreuves d'écriture* è possibile grazie alla rete francese Minitel, lanciata nel 1981: insieme ad altre infrastrutture di telecomunicazione simili presenti in Gran Bretagna, Giappone, Canada, Stati Uniti e Brasile, è da considerare la più diretta ›antenata‹ di Internet (all'epoca e fino alla metà degli anni Novanta ancora in fase di sperimentazione). La rete Minitel, sebbene sia stata diffusa inizialmente solo nella regione parigina, ha vocazione nazionale ed è in uso fino al 1994. Mentre in Italia le BBS locali (Bulletin Board System), diffusesi qualche anno dopo, nascono per iniziativa privata.



Fig. 3 Pierre Restany visita *Les Immatériaux*, 1985 (Archives du Centre Pompidou/Bibliothèque Kandinsky/Fonds Photographiques).

<6>

Adesso, *Epreuves d'écriture* è una curiosa pubblicazione quasi diaristica, che riporta l'esperienza di specialisti di diverse discipline, chiamati a confrontarsi con le nuove modalità della videoscrittura (all'epoca non priva di numerosi inconvenienti tecnici). Il libro è evidentemente una formula sbagliata, per un lavoro che dovrebbe essere consultabile su

supporto digitale (una memoria centrale, poiché i cd-rom nel 1985 non esistevano). Oggi, quindi, si può solo seguire la successione – avvenuta tra settembre e dicembre 1984 – delle riflessioni degli studiosi coinvolti su una cinquantina di parole chiave che richiamano nozioni cardine della svolta tecnologica: corpo, diritto, spazio, natura, tempo, per fare solo qualche esempio. Nel libro, la dimensione dialogica che fin da allora caratterizza la scrittura in rete si stempera, cosicché si perdono gran parte dei nessi intertestuali. Se nel network gli autori rispondono l'uno all'altro a distanza di tempo – richiamando gli interventi precedenti sul proprio terminale – nel libro queste riflessioni sono separate da molte pagine, rendendo meno espliciti i nessi.

3. Roy Ascott

<7>

Sotto certi aspetti, *Epreuves d'écriture* si colloca in posizione intermedia fra due esperienze pilota nel campo delle reti, e cioè fra *La plissure du texte*, che Roy Ascott realizza per la mostra *Electra* nel 1983 e il network organizzato dallo stesso autore per il laboratorio *Ubiqua* in occasione della Biennale di Venezia del 1986.

<8>

La plissure du texte (1983) è un testo multiautoriale nato come omaggio a Roland Barthes (*Le plaisir du texte*, 1973); prodotta da «autori» residenti in undici città (distribuite fra Usa, Canada e Australia), che accedono alla rete da postazioni prefissate, come gallerie e istituzioni che partecipano al progetto e hanno quindi il collegamento telefonico prestabilito; può partecipare alla creazione anche il pubblico di *Electra*. L'opera si basa sulle funzioni narrative individuate da Vladimir Propp nell'analisi delle fiabe popolari: a ciascun luogo è assegnato un ruolo, e ogni autore/gruppo lo interpreta liberamente, senza un precedente canovaccio.⁹ Con qualche richiamo al gioco surrealista del *cadavre exquis*, il codice ASCII è usato sia per scrivere i testi sia per disegnare delle immagini semplificate.

<9>

Se in *Plissure du texte*, Ascott impiega le nuove tecnologie di comunicazione a distanza per mettere in crisi la figura dell'autore, in *Organ et fonction d'Alice au pays des merveilles* (1985) – l'opera presentata a *Les Immatériaux* – grazie al Minitel il pubblico interviene sul testo direttamente da casa o dai terminali presenti all'interno di *Les Immatériaux*. In questo caso l'anonimato dei co-autori è maggiore e la partecipazione meno controllata da Ascott. Nasce così quello che è stato definito uno degli archetipi dell'opera postmoderna: »Randomly selected quotations from a french traslation of Lewis Carroll's *Alice in Wonderland*

were juxtaposed with quotations from a scientific treatise entitled *Organe et fonction*, creating unexpected relationships and associations. Conventional notions of originality, authenticity, objecthood, narrative, and style were supplanted by appropriation, duplication, distribution, juxtaposition, and randomness¹⁰.



Fig. 5 Roy Ascott, *Organe et fonction d'Alice au pays des merveilles*, 1985, racconto multiplo su rete minitel (Archives du Centre Pompidou/Bibliothèque Kandinsky/Fonds Photographiques).

<10>

A proposito di *Ubiqua* alla XLII Biennale di Venezia, invece, Ascott scrive »che i nuovi »cavi« delle vecchie Corderie vengono a intrecciarsi a formare un reticolo di dimensioni mondiali. L'arte che fa uso di tali procedimenti interagenti sfida le idee tradizionali riguardanti il diritto d'autore e l'origine di immagini e testo, e pone domande sul modo in cui si viene a creare il significato. [...] Nella sua capacità di accomodare, stratificare e trasformare una gran diversità di materiale personale e culturale, il *networking* telematico costituisce il veicolo perfetto della cultura postmoderna¹¹.



Fig. 6 Roy Ascott et al., *Ubiqua*, 1986, veduta delle Corderie dell'Arsenale di Venezia
(da Arte e Scienza 1986, p. 36 come nota 9)

<11>

Il workshop *Ubiqua* è un ambiente aperto e informale, dove le quattro grandi proiezioni, altrettante ›finestre‹ aperte sullo spazio elettronico infinito e connesse a telefax e computer, evocano la vitalità e la casualità del flusso continuo di informazioni e di eventi.

4. I local networks negli anni Novanta

<12>

Buona parte degli esperimenti artistici che chiamano in causa forme di partecipazione a distanza fino alla metà degli anni Novanta sono resi possibili – si è detto – da sistemi telematici amatoriali, le BBS, che prendono piede alla fine anni '80: esse tratteggiano una prima idea di spazio virtuale, aperto agli interventi degli utenti che vi immettono file, testi e messaggi. Sono nate così le prime comunità virtuali, non solo creative, ma soprattutto di controinformazione: dalla *Hacker Art BBS* di Tommaso Tozzi (Firenze-Bologna, 1991) – a cavallo tra il cyberpunk e il sistema dell'arte – fino alle piattaforme di città digitali come *The Thing BBS* (New York, 1991), *De Digital Stadt* (Amsterdam, 1994) e *International City Federation* (Berlino, 1994).

<13>

Per le già ricordate caratteristiche tecniche del web, buona parte delle prime forme di collaborazione e interazione nel cyberspazio sono confinate nel campo verbale, cioè

riguardano prevalentemente il testo scritto: è il caso del celebre *The File Room* (1994) di Antoni Muntadas, oppure di *The World's First Collaborative Sentence* lanciata da Douglas Davis nel 1994 e ora nelle collezioni del Whitney Museum of American Art.

<14>

»Sentence is an ongoing textual and graphic performance on the World Wide Web. As of early 2000, the estimated number of actual contributions neared 200,000 and incorporated dozens of languages. The only ›rule‹ of the *Sentence* is that no one is allowed to type a period at the end of their contributions. In addition to texts, there are now photographs, video, sounds, graphics, and links to thousands of other websites, contributed by people of all ages and cultures. Among the contributions are musings, rants, lyrical poems, political and spiritual tracts, fragments of thought, and philosophical speculation, as well as occasional vulgarities«. ¹²

<15>

A conferma di quanto osservato dai primi storici della New Media Art, neppure negli ultimi anni la centralità della comunicazione verbale è stata scalzata dal ruolo fondamentale che le immagini hanno conquistato nel web. Basti pensare alle sperimentazioni condotte dagli artisti nel campo dei blog, dei forum e delle liste di discussione (con l'impiego dei relativi software), fra le quali spiccano per originalità formale oltre che concettuale quelle del duo inglese Boredomresearch (costituito nel 2005 da Vicky Isley e Paul Smith). Grazie alla grafica semplice ma raffinata, di ispirazione giapponese, *Forest of imagined beginnings* (2007) – alla stregua del coevo *Wish* – trasforma i messaggi scritti dai visitatori del sito in scritte fluttuanti nello spazio illusorio e concettuale di un bosco, fatto di citazioni letterarie e filosofiche. ¹³ Ogni albero è dedicato a un tema, sul quale è possibile lasciare un messaggio – quasi come moderni Medoro – che in questo caso prende le sembianze di un fiore: i caratteri tipografici fluttuano sospesi alle corolle, come effluvi o polline a richiamare altri visitatori, a sollecitare altre frasi. *Forest of imagined beginnings* nell'incrinare la ripetitività della comunicazione quotidiana e la superficialità che dilaga on-line, favorisce nell'utente movenze citazioniste, sollecitando l'aforisma.

<16>

Dello stesso anno è anche *Gothamberg*, lavoro on-line dedicato a quanti hanno storie da raccontare sull'appartamento in cui vivono. All'interno di un semplificato skyline contemporaneo si interagisce come nel blog: il duo WM2WM (Marek Walczak e Martin Wattenberg) ha creato un sito web in cui l'utente può scrivere brevi racconti collegandoli ad altri, all'interno di un palazzo. Così ogni storia si collega ad altre, proprio come gli

appartamenti di un condominio che condividono pareti, soffitti e pavimenti, scale e ascensori. I legami fra i testi sono visualizzati da sciami di parole che brulicano fra un racconto e l'altro o da catene di caratteri tipografici che attraversano lo schermo come liane. Le storie si accumulano e suggeriscono spunti per altre storie; mentre il titolo, in cui risuona l'allusione all'inventore della stampa, colloca l'opera agli albori di nuove forme di comunicazione.¹⁴

5. Cartografia dinamica, fra rappresentazione e finzione

<17>

Le sperimentazioni degli artisti nell'ambito del cosiddetto web 2.0 hanno alle spalle almeno due linee genetiche: una legata ai traguardi dell'informatica e che risale pertanto alla cibernetica; e l'altra invece ancorata allo sviluppo delle comunicazioni a distanza (dalla telefonia, alla tv, fino al satellite¹⁵ e oggi ai telefoni cellulari). Gli esiti di queste due linee di ricerca si intrecciano nel web in diversi modi:¹⁶ dall'uso delle reti mobili con tecnologie di Personal Digital Assistants (PDA) e di Secure Message System (SMS), fino all'impiego del Global Positioning System (GPS) legato alla rappresentazione del territorio e alle esperienze del viaggio e della migrazione, particolarmente interessante per i riferimenti alle emergenze umanitarie e ambientali.

<18>

A patire da opere come *TerraVision* (1994) di ART+COM e *EARTH* (2001) di John Klima, negli anni gli esempi si sono moltiplicati. Tra le diverse proposte, *Farm Animal Drawing Generator* (2008), progettato dall'austriaco Gebhard Sengmüller, si basa sulla tecnologia GPS e sulla relativa possibilità di rappresentare graficamente i percorsi selezionati su Google Earth (applicazione lanciata nel 2004, quando la società Google acquista il software Keyhole), ad esempio.

<19>

»I extend this simple principle to an aleatoric, auto-generative drawing technique – spiega l'autore. To this, over a period of five days, I equip free-roaming farm animals [...] with the GPS [...], the obtained geodata is read out every evening, linked to a map and thus made visible as a drawing. By designating a distinct color to each animal, a layering of the different paths develops. After omitting the map, which gave the original context, an abstract, multi-colored line drawing remains. Unlike conventional GPS drawing techniques, I pass on any planning and entirely leave the drawing's design to the animal's stochastic movement«.¹⁷

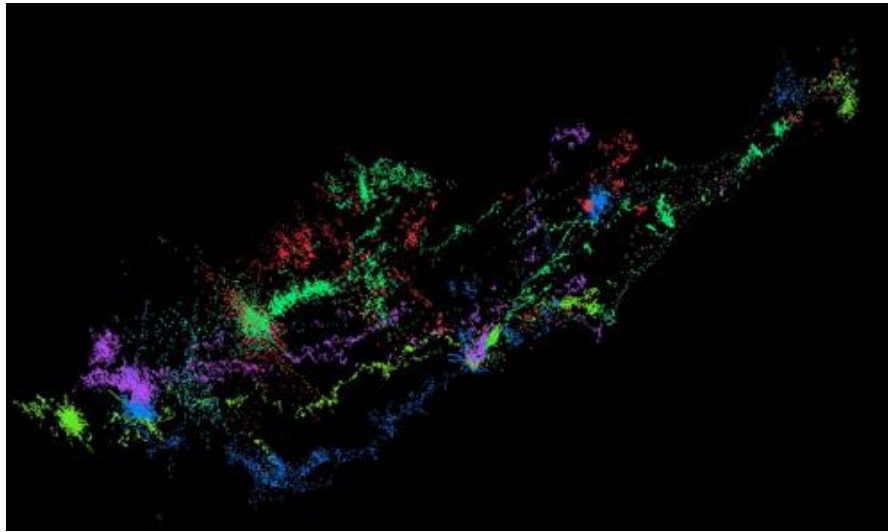


Fig. 8 Gebhard Sengmüller, *Farm Animal Drawing Generator*, 2008, large-size prints
(da http://www.gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator/; © 2008 by Gebhard Sengmüller).

<20>

L'originalità del lavoro risiede nell'esito formale, risultato di una serie di variabili che si compongono come vettori in un campo di forze e producono immagini – stampe digitali o pagine-schermo – che ricordano la pittura astratta, ma sono generate dall'interazione fra dispositivo tecnologico, progetto artistico e movimento animale.

<21>

Google Earth ha sollecitato gli artisti in maniera consistente e varia: alcuni si sono attestati su forme immediate di interazione tra realtà e rappresentazione virtuale, come nel caso dell'*Urban Cursor* (2009) di Sebastian Campion, opera in cui il pubblico gioca con un puntatore del *mouse* a scala urbana, collocato in una piazza e dotato di ruote; e le evoluzioni compiute dai passanti nella piazza trovano posto fra le foto di Panoramio, in Google Maps. Tale rapporto fisico fra pubblico e opera all'insegna di una certa leggerezza e giocosità, ha alle spalle una tradizione plurale all'interno della quale appare particolarmente stringente per questi esiti l'antecedente del circuito chiuso televisivo, che riprende gli spettatori e ne ripropone – in diretta o in differita – l'immagine sui monitor tv.¹⁸

<22>

Tornando alle esperienze condotte dagli artisti con la raffigurazione della terra sul web, gli esiti più interessanti appaiono quelli in cui realtà e finzione si mescolano surrettiziamente. Se il progetto del giovane italiano Neal Peruffo prevede interventi nel paesaggio riprodotto,

quasi una forma virtuale di Land Art, Robin Hewlett e Ben Kinsley – con i residenti di Pittsburgh e il team di Google Street View – hanno realizzato *Street With a View* (2008), mettendo in scena una serie di *tableaux vivants* (una parata, una maratona, scene tipiche dei giochi di ruolo medievaleggianti, e così via) lungo Sampsonia Way. Tali situazioni simulate (cioè artefatte) sono state fotografate dall'automobile dotata della fotocamera con undici obiettivi, per foto a 360°, con cui la società Google riprende le zone urbane (e poi, con un algoritmo, le priva di elementi riconoscibili come le targhe delle auto e i pedoni) prima di riversarle in rete.¹⁹

<23>

In questo insieme sfaccettato e in crescita, il lavoro più riuscito è forse anche uno dei più recenti, si tratta di un progetto che collega Google Maps a *Twinity*. Rappresentazione del reale e suo doppio (o sostituto) più o meno fantastico si trovano congiunti in *Remap Berlin* (2009) di Marco Cadioli (che non a caso si firma Marco Manray). Nel cortocircuito fra questi due applicazioni del web, e contemporaneamente fra i due universi concettuali ed esperienziali cui afferiscono, l'opera ne scuote i relativi confini che in qualche modo coincidono con le reciproche definizioni. Cadioli introduce delle ›vedute‹ di una replica semplificata di Berlino in 3D nella mappa della capitale tedesca (reale) visibile in Google Maps, cosicché le classiche foto mostrate da Panoramio si mescolano agli spettrali scenari urbani creati dall'artista, in cui solo i toponimi evocano luoghi, simboli ed eventi della città reale. Il titolo, *Remap Berlin*, allude appunto al tentativo di restituire una nuova mappa di Berlino in modo da sostituire o affiancare esaustivamente quella realistica.²⁰

6. Identità, Sé, Avatar

<24>

Temi ›caldi‹ fin dalla nascita della rete, con il web 2.0 il gioco identitario sembra essere diventato uno dei passatempi più diffusi fra gli utenti della rete: social network, blog, chat e portali di incontri (tipo *Meetic*) hanno alimentato la moda dell'autopresentazione e della rappresentazione di sé, affiancati in questo dalla televisione generalista. E' stato sottolineato il nesso fra motori di ricerca, social network e costruzioni identitarie, definendo quella che è elaborata dai software connessi a questi strumenti web come *identity 2.0*, variante di un concetto di identità performativa ancora una volta elaborato in seno al postmodernismo. Tali autorappresentazioni sono più sfaccettate delle statiche pagine web personali, perché consentono di archiviare nel web documenti riguardanti il fluire della vita personale e professionale.²¹ Tuttavia, il fatto che sovente siano prodotte con le API (Application Programming Interface) genera una certa ›aria di famiglia‹ (se non omologazione) dei profili

individuali documentati nei diversi social network: se in linea di principio nella *identity 2.0* il rapporto fra autodeterminazione e sovra determinazione delle caratteristiche è variabile, nei fatti pare che a prevalere siano le forme e i contenuti selezionati automaticamente dai software.

<25>

A tal proposito, un'opera per molti versi profetica è *Interfaces* progettata da Eduardo Kac, nel 1990, mettendo in comunicazione Chicago e Pittsburgh, da dove alcuni artisti avviano una ›conversazione visiva‹ tramite la televisione slow-scan (SSTV) la cui lentezza produce degli inaspettati collage fra i volti dei partecipanti dell'una e dell'altra città. Se all'epoca poteva apparire come uno dei tanti esperimenti fondati su sistemi televisivi alternativi alla tv broadcasting, oggi è difficile sottrarsi all'attualità di una simile esperienza.²² Dall'inizio del XXI secolo, infatti, è cresciuto il numero degli artisti che hanno sperimentato le commistioni fra autorappresentazione diacronica e visualizzazione in rete grazie alle webcam: esempi molto interessanti sono quelli prodotti da Tina Laporta in *voyeur_web* e in *Re:mote_corp@REALities* (2001) per il Whitney Museum,²³ di fronte ai quali il pensiero corre subito al discusso *Exorcism of the Last Painting I Ever Made* (1996) di Tracy Emin.²⁴

<26>

Altri pionieri della New Media Art si confrontano con l'attuale epidemia collettiva del gioco identitario, a volte con esiti smaccatamente ludici, come nel caso di *Ego in cyberstar* (2010) in cui Fred Forest ironizza sulla ricerca di intimità del personaggio che ha deciso di trasferire tutta la propria vita in Second Life e lamenta la nostalgia del mondo reale;²⁵ altre volte i risultati sono più sottilmente inquietanti, come quelli cui giunge Lynn Hershman con *DiNA* (2004). L'opera è un software intelligente, connesso alla rete, e dotata di video e di microfono per interagire in diretta con il visitatore del museo o con l'utente di Internet. Hershman prosegue, nelle forme specifiche della rete, la riflessione avviata negli anni Settanta, con il personaggio fittizio di *Roberta Breitmore* (1973–78), una sorta di *alter ego* dell'artista dotato di esistenza perché impersonato dalla stessa Lynn. *Roberta*, alla stregua di *Lorna* (1980–84) o di *Deep Contact* (1985–90), si basa sulla messa alla berlina – sovente feroce – degli stereotipi di genere, alludendo in maniera esplicita alla complementarità fra consumi e sessualità, cioè fra esibizione e commercializzazione, secondo paradigmi teorici riconducibili al femminismo e al post-strutturalismo.²⁶ Nel caso di *Lorna* – uno dei primi laser disc interattivi d'artista – l'autrice rileva quanto fosse importante che il pubblico abbandonasse la tradizionale passività e, al contrario, fosse la protagonista, Lorna, a dipendere dalle azioni dell'utente.²⁷

<27>

Anche *DiNA* ha fattezze femminili, voce e mimica facciale molto naturali, grazie al programma di animazione in 3D *Veepers*, sviluppato non a caso per applicazioni di e-learning e di e-commerce. In *DiNA*, tuttavia, l'interazione con il pubblico si somma alla capacità di selezionare e sintetizzare informazioni in diretta dal web e rispondere così in maniera aggiornata, ma anche compiacente alle domande del fruitore sugli argomenti di attualità. Nella versione on-line, infatti, il sito ospita liste di discussione sulle nanotecnologie, l'ambiente, la ricerca genetica, il sostegno alle arti, ad esempio; e su alcune proposte l'utente può anche votare; ma *DiNA* può essere anche installata all'interno di una piccola cabina elettorale (o confessionale), in uno spazio apparentemente privato. *DiNA* è stata lanciata come se stesse partecipando alla campagna elettorale per la carica di telepresidente, con lo slogan »Artificial intelligence is better than no intelligence«. ²⁸ L'opera nasce come risposta al bisogno di profeti televisivi capaci di esercitare la leadership con buon senso, in un anno in cui sia il rinnovato impegno bellico sia le elezioni presidenziali favorivano lo scambio di opinioni negli Usa. *DiNA*, che si basa su un sistema informatico che apprende e si sviluppa nell'interazione con gli utenti, è la metafora della plasmabilità dei candidati alle cariche elettive, impegnati a carpire il consenso, cioè a incontrare il favore della *doxa*. Nel denunciare i meccanismi che governano i sondaggi di opinioni o le elezioni politiche (che negli Usa si avvalgono anche del voto elettronico), *DiNA* è un esempio di quale grado di illusorietà contengano i sogni di democrazia partecipata, affidati alla crescita e alla diffusione delle nuove tecnologie.



Fig. 9 Lynn Hershman Leeson, *DiNA*, 2004, opera interattiva connessa al web
(da www.vote4dine.com).

<28>

Fin dagli anni Novanta, Hershman sviluppa la propria ricerca in rapporto alle possibilità di interazione, in diretta e a distanza, dischiuse dal web, che fanno un salto di qualità con *Synthia Stock Ticker* (2000–02). L'opera – costituita da un piccolo schermo LCD in cui scorrono le immagini della vita quotidiana di una giovane donna, che si muove per San Francisco – si basa sull'analisi delle fluttuazioni dell'indice dow jones, delle statistiche sulle vendite e di altri dati economici provenienti dalla rete in tempo reale che influenzano – secondo formule stabilite dall'artista che ha costruito comunque un abbozzo di sceneggiatura – i comportamenti di Synthia.

7. Streaming Collage

<29>

Diversi artisti usano il flusso dei dati proveniente dal web per modificare in tempo reale fotografie e filmati: Carlo Zanni parla di *data cinema*, riferendosi ai propri lavori, in cui – tra l'altro – l'alto livello formale e simbolico si avvantaggia dell'ispirazione letteraria e di colonne sonore raffinate. Il protagonista di *The Possible Ties Between Illness an Success* (2006), ad esempio, è afflitto da una malattia degenerativa. Le macchie che progressivamente ricoprono il suo corpo sono prodotte dal software che registra la mole e l'origine delle connessioni internet, in tempo reale da Google Analytics e li riconverte in densità delle macchie e loro posizione sul corpo, grandezza, velocità e così via. Ogni volta che si ›lancia‹ il film, esso cambia, dato che è perennemente collegato al web, e ogni spettatore è anche – inconsapevolmente – artefice di tale variabilità, perché ogni connessione alla rete è fra i dati processati dall'opera.

<30>

Nella medesima direzione si muove anche uno dei lavori più recenti di Carlo Zanni, *The Fifth Day* (2009) che si presenta come una successione di dieci immagini accompagnate dalla musica di Kazimir Boyle. Anche quest'opera è perennemente connessa alla rete e in ogni immagine un particolare varia alle fluttuazioni di alcuni dati riguardanti l'Egitto (dove Zanni ha soggiornato, nel 2007): le condizioni metereologiche di Alessandria, la percentuale delle donne elette nel parlamento, le locandine dei film pubblicizzate su alcuni siti internet, l'indice di corruzione percepita, il tasso di alfabetizzazione e così via.²⁹ Ognuno di questi valori mutevoli modifica l'aspetto del tassametro, del tergicristallo, la posizione del pedone che attraversa la strada, il riflesso nello specchietto retrovisore del taxi, eccetera.



Fig. 10 Carlo Zanni, *The Fifth Day*, 2009, *Photo #3* dello slide show connesso al web
(da <http://www.zanni.org>).

<31>

La perenne variabilità di *The Fifth Day* è metafora del difficile, fragile e discontinuo processo di modernizzazione di uno dei più popolosi paesi emergenti, l'Egitto, considerato una polveriera politica e sociale, nel Mediterraneo, ma che ricopre anche un ruolo chiave nei rapporti con il mondo arabo, in particolare nella travagliata vicenda arabo-israeliana. L'opera, pertanto, pare alludere alla delicatezza di tali equilibri e più in generale alle incertezze del nostro tempo.

<32>

Questo tipo di opere, inoltre, dà concretezza e sviluppa le intuizioni di Edmond Couchot a proposito dell'immagine di sintesi, la cui origine matematica ne garantisce l'estrema e naturale plasmabilità: non accorgimenti in fase di ripresa, né elaborazioni in camera oscura; basta modificare i parametri numerici che controllano ogni porzione, ogni pixel.³⁰ L'impiego del flusso dei dati da parte degli artisti, infatti, risale a oltre dieci anni fa e con il tempo la matrice concettuale molto radicata nelle origini della net art (così come di buona parte dell'arte digitale) ha saputo sviluppare una propria formalità.³¹ A questo proposito, desidero concludere queste note sul rapporto degli artisti con il web 2.0 con uno dei lavori che mi sembra esteticamente più maturo. Anche *Noplace* (2006–08) di Marek Walczak e Martin Wattenberg si presenta originariamente nella doppia veste di multiproiezione installata in galleria e di sito web.³² Per la peculiare connessione fra dimensione testuale e generazione di ambienti 3D, MW2MW hanno raggiunto la notorietà con il celebre *Apartament* (2001) in cui le parole digitate sul sito internet dagli utenti sono aggregate disegnando uno spazio abitativo. Il software per la progettazione architettonica assistita è piegato all'uso creativo,

con riferimento alla retorica ciceroniana, che sviluppa il discorso disponendo, mentalmente, gli argomenti in altrettante stanze di un edificio immaginario.

<33>

Il più recente *Noplace*, invece, mette in scena utopie visive e territori immaginari, ottenuti mescolando materiale video e testi prelevati dai nuovi archivi on-line, cioè soprattutto da YouTube (nato nel 2005 e acquisito da Google Inc. nel 2006), intesi come memoria culturale condivisa. »Noplace reuses material uploaded to the Internet under a Creative Commons License, in order to create new and original works, designed around an individual's input. Placing emphasis on the keywords or tags we use to describe those artifacts«.³³ I visitatori ›lanciano‹ l'opera scrivendo la propria definizione di *noplace*; in base alla quale uno specifico algoritmo seleziona in diretta immagini e suoni sulla scorta delle tags con cui sono archiviati nel web. I video ›catturati‹ (sulla base al protocollo RSS: Really Simple Syndication) confluiscono in un nuovo video in cui materiali semanticamente pertinenti a utopie opposte sono accostati, fusi e mescolati, come se fossero passati attraverso un mixer. Il titolo, *Noplace*, allude alle ideologie di grande impatto culturale e storico come *Allah's Garden*, *American Dream*, *Communism*, *Ecological Earth*, *Nirvana*, *Positivism*, *Rapture*, *Urbans utopia*. Se la postmodernità inizialmente pensava di essersi sbarazzata delle grandi narrazioni, oggi appare invece assediata da nuovi miti – sembra suggerire *Noplace* – di cui una parte non indifferente è rappresentata da riferimenti all'antico, alla religione, a una dimensione collettiva comunitaria in cui ogni differenza materiale o ideale si stempera.

Crediti fotografici:

Archives du Centre Pompidou/Bibliothèque Kandinsky/Fonds Photographiques: figg. 2, 3, 5.

Arte e scienza (vedi nota 10): fig. 6.

Les Immatériaux. Album et Inventaire (vedi nota 6): fig. 1.

Ascott (vedi nota 8): fig. 4.

www.boredomresearch.com: fig. 7.

http://www.gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator/ (© 2008 by Gebhard Sengmüller): fig. 8.

www.vote4dine.com: fig. 9.

www.carlozanni.org: fig. 10.

<http://noplace.mw2mw.com/>: fig. 11.

Author's profile:

Storica dell'arte e dottore di ricerca, Francesca Gallo studia i nessi fra sperimentazioni tecniche e riflessione teorica sia nella prassi artistica sia nel dibattito critico del XIX e del XX secolo. Ha studiato la storia del Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara (*Ricerche di Storia dell'arte* 2006) e la mostra *Les Immatériaux* – diretta da Jean-François Lyotard, nel 1985 al Centre Pompidou – a cui ha dedicato una monografia (*Aracne* 2008) e diversi saggi.

E-mail: francygallo@teletu.it

-
- 1 E' un termine convenzionale che indica la fase attuale del web in cui – sebbene le basi informatiche della rete siano rimaste invariate – sono disponibili software che rendono intuitiva la produzione di contenuti internet: è possibile indicare, per tale passaggio, gli anni 2004–05 quando è reso pubblico Google Earth (al quale saranno collegate altre note applicazioni) e prendono piede YouTube e socialnetwork come Twitter e Facebook.
 - 2 Cfr. Edward Shanken: *Art and Electronic Media*, London 2009; *Media Art Histories*, ed. by Oliver Grau, Cambridge (Mass.) 2007; Maria Fernandez: *Life-like. Historicizing the Process and Responsiveness in Digital Art*, in: *A Companion to Contemporary Art since 1945*, ed. by Amelia Jones, Malden 2006, p. 557–581.
 - 3 Cfr. Silvia Bordini: *Arte elettronica*, Firenze 2004 (che ringrazio per aver letto il presente contributo e per il continuo confronto su questi temi); Margot Lovejoy: *Postmodern Currents: Arts and Artits in the Age of Electronic Media*, Upper Saddler River, 1997 (i ed. 1992).
 - 4 *Net Condition: Art and Global Media*, ed. by Peter Weibel/Timothy Druckrey, Karlsruhe et al. 2001, p. 19.
 - 5 Cfr. Jean-Louis Déotte: *Les Immatériaux de Lyotard (1985): un programme figural*, in: *Revue Appareil* 2009 (<http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=797>); Francesca Gallo: *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Roma 2008; Antonella Sbrilli: *Storia dell'arte in codice binario. La riproduzione digitale delle opere artistiche*, Milano 2001 (che ringrazio per il sostegno nella ricerca su questi argomenti).
 - 6 Cfr. *Les Immatériaux. Album et Inventaire*, Paris 1985.
 - 7 Cfr. Marco Deseriis/Giuseppe Marano: *Net.Art. L'arte della connessione*: Milano 2003.
 - 8 Tilman Baumgartel, in Weibel 2001 (as note 4), p. 152.

-
- 9 Cfr. Electra, Exh.cat. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, ed. by Frank Popper, Paris 1983; Lovejoy 1997 (as note 3); xlii Esposizione Internazionale d'Arte, Exh.cat. Venezia, 1986.
 - 10 Edward Shanken: From Cybernetic to Telematics: the Art, Pedagogy and Theory of Roy Ascott, in: Roy Ascott: Telematic Embrace, ed. by Edward Shanken, Berkley/London 2007, p. 67 (i ed. 2003).
 - 11 Roy Ascott: Arte, tecnologia e computer, in: Arte e Scienza. Biologia, tecnologia e informatica, Exh.cat., ed. by Roy Ascott et al., Venezia 1986, p. 33.
 - 12 Cfr. <http://artport.whitney.org/collection/davis/>.
 - 13 Cfr. <http://www.boredomresearch.net>; sull'importanza della comunicazione verbale in Internet cfr. Michael Rush: New Media in the Late 20th-Century Art, London 1999.
 - 14 Cfr. <http://turbulence.org/Works/gothamberg/about.php>.
 - 15 Sebbene esuli dalla prospettiva qui prescelta, è impossibile non citare almeno il famoso *Good Morning, Mr. Orwell* orchestrato da Nam June Paik proprio nel 1984 per celebrare il visionario romanzo *1984* di George Orwell, oppure le esperienze condotte da Fred Forest e altri artisti, raccolti attorno a Mario Costa e che dagli anni Ottanta si confrontano con l'estetica della comunicazione.
 - 16 Cfr. Lev Manovich: The Language of New Media, MIT 2001; Christiane Paul: Digital Art, London 2003.
 - 17 Cfr. http://www.gebseng.com/09_farm_animal_drawing_generator/.
 - 18 Una ricerca che è stata significativamente messa in connessione con l'uso degli specchi nelle performance e nelle installazioni di alcuni artisti: cfr. Germano Celant: Pistoletto, Milano 1992; Dan Graham Oeuvres 1965-2000, Exh.cat. Centre Pompidou, Paris, ed. by Corinne Diserens, Paris 2000. Per la molteplicità delle forme dell'interattività diretta tra fruitore e opera, cresciuta quantitativamente e qualitativamente con l'introduzione del computer cfr. Bordini 2004 (as note 3); Rush 1999 (as note 13); Frank Popper: Art of Electronic Age, London 1993. Su questo versante, ha raggiunto notorietà internazionale il gruppo italiano Studio Azzurro cfr. Studio Azzurro ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione, Milano 1999.
 - 19 Cfr. <http://www.streetwithaview.com/>.
 - 20 Cfr. <http://www.marcomanray.com/remap-berlin/>; *Remap Berlin*, esposta in alcune «mostre virtuali» su Second Life e su Twinity, nel 2010 è stata ospitata al FotoGrafia Festival Internazionale di Roma e alla FNAC di Parigi.
 - 21 Cfr. Anna Helmod: Lifetracing The Traces of a Networked Life, in Networked. A networked_book about networked_art, 2009 (<http://networkedbook.org/>).
 - 22 Cfr. www.ekac.org/sstv.html.
 - 23 Cfr. <http://artport.whitney.org/commissions/voyeurweb/index.html>.
 - 24 Cfr. Il corpo dell'artista, ed. by Tracey Warr, London 2006.

- 25 Cfr. www.fredforest.org; Fred Forest: Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet, Paris 1998.
- 26 Per l'inquadramento dei problemi di genere nell'arte statunitense degli anni Settanta è utile Rosalind Krauss: Cindy Sherman: senza titolo, in: Id.: Celibi, Torino 2004 (ed. orig. 1999), p. 105–168; sulle opere citate, invece, cfr. Lynn Hershman Leeson: B.C. and A.D.: Before Computers and After Digital Virtual Space, Expanded Interaction, Infinite Reality, in: Domus 816, 1999, p. 112–118; Barbara Steiner, Jun Yang: Autobiography, London 2004; Abigail Solomon-Godeau: Conscentious Objectification: Lynn Hershman's *Paranoid Mirror*, in: The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents, Private I, ed. by Meredith Tromble, Berkley et al., 2005, p. 127–137.
- 27 Cfr. Lynn Hershman: Touch-Sensivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork, in: Women, Art and Technology, ed. by Judy Malloy, 2003, p. 192–205 (ed. orig. in Leonardo 5, 1993).
- 28 The Art and Films of Lynn Hershman Leeson (as note 26), p. 95.
- 29 Cfr. Valentina Tanni: Maps and legends. When photography met the web, in: Futurspectives, Exh.cat. Macro/Roma, ed. by Marco Delogu Roma 2010 (ringrazio l'autrice per le delucidazioni fornitemi nel corso della redazione di queste note); Giulia Simi: L'informazione è il nuovo colore, in: Digimag 32, 2008 (<http://www.digicult.it/>).
- 30 Cfr. Edmond Couchot: La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle, Nimes 1998.
- 31 Cfr. Paul 2003.
- 32 Artista il primo e architetto il secondo, dal 1997 collaborano come MW2MW, pur continuando a lavorare indipendentemente. *Noplace* attualmente esiste solo come archivio di oltre cento filmati, consultabile sul web ma senza interazione: cfr. <http://www.tate.org.uk/intermediaart/noplace.shtm>; <http://noplace.mw2mw.com/>.
- 33 Cfr. <http://www.tate.org.uk/intermediaart/noplace.shtm>.